

## **STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENCAPAI KOMPETENSI PEMBELAJARAN**

Bambang Dalyono  
[bambangd@ecampus.ut.ac.id](mailto:bambangd@ecampus.ut.ac.id)  
UPBJJ-UT Semarang

### **Abstrak**

Salah satu kemampuan profesional yang harus dimiliki oleh pendidik adalah strategi pembelajaran. Tugas utama guru adalah mengajar yang berarti membelajarkan siswa untuk mencapai kompetensi. Kompetensi tersebut telah dirumuskan dalam kurikulum yang berfungsi sebagai pedoman pelaksanaan proses pembelajaran. Persoalannya adalah dapatkah strategi pembelajaran inovatif untuk kompetensi pembelajaran? Dalam proses pembelajaran guru menggunakan berbagai strategi dan media semata-mata supaya siswa belajar. Kemampuan mengelola pembelajaran, guru harus memiliki pemahaman terhadap konsepsi belajar dan mengajar. Supaya siswa belajar efektif perlu diperhatikan prinsip berikut: motivasi, perhatian, aktivitas, balikan, dan perbedaan individual. Sedangkan mengajar adalah kemampuan mengkondisikan situasi yang dapat dijadikan proses belajar. Strategi pembelajaran adalah kegiatan untuk mengupayakan serta memanfaatkan segala sumber belajar yang dimiliki dalam pembelajaran untuk mencapai kompetensi. Strategi pembelajaran sangat berguna, baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, strategi dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pembelajaran, sedangkan bagi siswa, dapat mempermudah proses belajar. Strategi pembelajaran adalah cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran inovatif dalam kegiatan pembelajaran sangat perlu, karena untuk mempermudah proses pembelajaran. Strategi pembelajaran inovatif kooperative dan berbasis komputer (*computer based instruction*) menjadi perhatian dunia pendidikan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, strategi pembelajaran inovatif dapat mempermudah untuk mencapai kompetensi pembelajaran, karena mampu menarik dan membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Strategi Pembelajaran, Inovatif, Kooperative, *Computer Based-Instruction*.

### **A. PENDAHULUAN**

Menjadi pendidik merupakan pilihan prestasi yang mulia. Oleh karena itu merupakan kewajiban pendidik untuk menjaga kemuliaan profesinya dengan cara melaksanakan pembelajarannya secara profesional. Apabila tugas utama pendidik dilaksanakan secara profesional, maka besar harapan pembelajaran dan pendidikan di sekolah akan menuai hasil yang optimal, sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional (UU RI Nomor 20 Tahun 2003) dan kedudukan pendidik/guru sebagai tenaga profesional (UU RI Nomor 14 Tahun 2005).

Peningkatan kualitas pembelajaran dan pendidikan di Indonesia telah dan akan secara berkesinambungan terus dilaksanakan. Berbagai upaya telah ditempuh oleh pemerintah dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan mulai dari pembangunan gedung sekolah, pengadaan sarana prasarana pendidikan, penataran dan pengangkatan tenaga kependidikan, sampai pengesahan undang-undang sistem pendidikan nasional serta undang-undang guru dan dosen. Namun demikian, sampai saat ini semua upaya tersebut belum nampak hasil yang menggembirakan.

Salah satu kemampuan dan keahlian profesional utama yang harus dimiliki oleh para pendidik adalah kemampuan di bidang pendidikan dan keguruan, khusus nya terkait dengan strategi pembelajaran inovatif. Seorang pendidik atau guru tidak hanya dituntut menguasai mata pelajaran atau bidang studi yang akan diajarkan saja, tetapi juga harus menguasai dan mampu mengajarkan pengetahuan dan keterampilan tersebut kepada peserta didik.

Seperti telah dipahami bersama bahwa tugas utama guru adalah mengajar yang berarti membelajarkan siswa untuk mencapai kompetensi. Kompetensi tersebut telah dirumuskan dalam kurikulum yang berfungsi sebagai pedoman pelaksanaan proses pembelajaran. Permasalahan selanjutnya adalah dapatkah strategi pembelajaran inovatif untuk mencapai kompetensi pembelajaran.

Suatu materi pembelajaran jika diajarkan oleh guru yang berbeda akan dirasakan oleh siswa dengan rasa yang berbeda pula. Jika siswa ditanya kenapa guru tertentu banyak disenangi oleh siswa, dapat ditebak bahwa jawabannya akan berkisar pada cara mengajarnya yang menarik. Ilustrasi di atas sebenarnya menggambarkan arti pentingnya strategi dalam melaksanakan suatu pekerjaan atau pembelajaran.

## **B. STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF**

### **1. Belajar dan Pembelajaran**

Proses belajar mengajar (pembelajaran) adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Kemampuan mengelola pembelajaran merupakan syarat mutlak bagi guru agar terwujud kompetensi profesionalnya. Konsekuensinya, guru harus memiliki pemahaman yang utuh dan tepat terhadap konsepsi belajar dan mengajar.

Menurut definisi lama, yang dimaksud dengan belajar adalah menambah dan mengumpulkan pengetahuan. Yang diutamakan dalam definisi ini adalah penguasaan pengetahuan sebanyak-banyaknya untuk mencapai cerdas atau membentuk intelektual, sedangkan sikap dan keterampilan diabaikan. Aspek pemahaman siswa kurang diperhatikan karena lebih diutamakan hasil hapalan atau penerimaan informasi yang berkaitan dengan stimulus dan respons (S-R) yang dibangun.

Pendapat modern yang muncul pada abad 19 menganggap bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku (*a change in behaviour*). Perubahan belajar itu sendiri tidak berdasar naluri tetapi melalui proses latihan.

Pendapat lain mengemukakan bahwa belajar adalah proses pengalaman (*learning is experiencing*), artinya belajar itu suatu proses interaksi antara individu dengan lingkungannya.

Definisi belajar secara umum diterima saat ini ialah bahwa belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Sri Anitah W. dkk. 2008: 2.5).

Selanjutnya Sri Anitah W. dkk. (2008: 1.17), mengemukakan bahwa, pengertian belajar memiliki tiga atribut pokok (ciri utama), yaitu : 1). Belajar merupakan proses mental dan emosional atau aktifitas pikiran dan perasaan; 2). Hasil belajar berupa perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut kognitif, psikomotorik, maupun efektif; 3). Belajar berlangsung melalui pengalaman, baik pengalaman langsung maupun pengalaman tidak langsung (melalui pengamatan). Dengan kata lain, belajar terjadi di dalam interaksi dengan lingkungan (lingkungan fisik dan lingkungan sosial).

Sedangkan supaya belajar terjadi secara efektif perlu diperhatikan beberapa prinsip berikut: a). Motivasi, yaitu dorongan untuk melakukan kegiatan belajar; b). Perhatian atau pemusatan energi psikis terhadap pelajaran erat kaitannya dengan motivasi. Untuk memusatkan perhatian siswa terhadap pelajaran, guru dapat mengaitkan pelajaran dengan diri siswa itu sendiri dan atau menciptakan situasi pelajaran yang dapat menarik perhatian siswa; c). Aktivitas. Belajar itu sendiri adalah aktifitas. Bila pikiran dan perasaan siswa tidak terlibat aktif dalam situasi pembelajaran, pada hakekatnya siswa tersebut tidak belajar. Penggunaan metode dan media yang bervariasi dapat merangsang siswa lebih aktif belajar; d). Balikan. Balikan di dalam belajar sangat penting, supaya siswa segera mengetahui benar tidaknya pekerjaan yang ia lakukan; e). Perbedaan individual. Individu merupakan pribadi tersendiri yang memiliki perbedaan dari yang lain. Guru hendaknya mampu memperhatikan dan melayani siswa sesuai dengan perbedaan individual (karakteristik siswa) mereka masing-masing. Berkaitan dengan ini catatan pribadi setiap siswa sangat diperlukan (Sri Anitah W. dkk. 2008: 1.17-1.18),

Sedangkan mengajar adalah kemampuan mengkondisikan situasi yang dapat dijadikan proses belajar bagi siswa. Oleh sebab itu, mengajar tidak harus terikat ruang/tempat atau waktu. Inti mengajar adalah kemampuan guru mendesain situasi dan kondisi yang dapat mendukung praktek belajar siswa secara utuh, tepat dan baik (Zaenal Aqib, 2012:67).

## **2. Strategi Pembelajaran**

Guru sebagai salah satu komponen utama dari tenaga kependidikan, memiliki tugas untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran diharapkan paham tentang pengertian strategi pembelajaran.

Beberapa pendapat tentang strategi pembelajaran. Terdapat berbagai pendapat tentang strategi pembelajaran seperti dikemukakan oleh para ahli pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Sri Anitah dkk (2008: 1.28), strategi pembelajaran adalah ilmu dan kiat di dalam memanfaatkan segala sumber belajar yang dimiliki dan/atau yang dapat dikerahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b. Zaenal Aqib (2013: 70) strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar.
- c. Made Wena (2013:2).strategi pembelajaran dapat dikaji dari dua kata pembentuknya, yaitu strategi dan pembelajaran. Kata strategi berarti cara dan seni menggunakan sumber daya untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran berarti upaya membelajarkan siswa.

Dengan demikian, strategi pembelajaran berarti cara dan seni untuk menggunakan semua sumber belajar dalam upaya membelajarkan siswa. Sebagai suatu cara, strategi pembelajaran dikembangkan dengan kaidah-kaidah tertentu sehingga membentuk suatu bidang pengetahuan tersendiri. Sebagai suatu bidang pengetahuan, strategi pembelajaran dapat dipelajari dan kemudian diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan sebagai suatu seni, strategi pembelajaran kadang-kadang secara implisit dimiliki oleh seseorang tanpa pernah belajar secara formal tentang ilmu strategi pembelajaran. Misalnya banyak pendidik (khususnya pada tingkat perguruan tinggi) yang tidak memiliki latar belakang keilmuan tentang strategi pembelajaran, namun mampu mengajar dengan baik dan siswa yang diajar merasa senang dan termotivasi, Sebaliknya, ada guru/pendidik yang telah menyelesaikan pendidikan keguruan secara formal dan memiliki pengalaman mengajar yang cukup lama, namun dalam mengajar yang dirasakan oleh siswanya “tetap tidak enak”. Mengapa bisa demikian? Tentu hal tersebut bisa dijelaskan dari segi seni. Sebagai suatu seni, kemampuan mengajar dimiliki oleh seseorang diperoleh tanpa belajar ilmu cara-cara mengajar formal.

Memperhatikan beberapa pengertian strategi pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah kegiatan untuk mengupayakan serta memanfaatkan segala sumber belajar yang dimiliki dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (kompetensi pembelajaran). Acuan utama dalam penentuan strategi pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran/kompetensi pembelajaran.

Menurut Sri Anitah dkk (2008: 1.24), segala kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran tidak dapat dikategorikan sebagai strategi pembelajaran. Maka untuk dapat merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran yang efektif, guru harus memiliki khasanah strategi pembelajaran yang kaya.

Strategi pembelajaran sangat berguna, baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, strategi dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam melaksanakan pembelajaran. Bagi siswa, penggunaan strategi pembelajaran dapat mempermudah proses belajar (mempermudah dan mempercepat memahami isi

pelajaran), karena setiap strategi pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses belajar siswa.

### **3. Faktor-Faktor Penentu dalam Pemilihan Strategi Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan satu sistem lingkungan belajar yang terdiri atas komponen tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa, dan guru. Sebagai satu sistem komponen-komponen tersebut berkaitan erat, saling mempengaruhi. Dengan demikian, dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran komponen tujuan, bahan pelajaran, siswa, guru, dan sarana (Alat dan Sumber), waktu dan ruangan, merupakan faktor-faktor yang saling mempengaruhi. Sehingga strategi pembelajaran yang efektif adalah strategi pembelajaran yang sesuai dengan komponen pembelajaran lainnya.

Menurut Sri Anitah dkk (2008: 1.42), faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih strategi pembelajaran ialah tujuan pembelajaran, jenis dan tingkat kesulitan materi pelajaran, sarana, waktu yang tersedia, siswa, dan guru.

Adapun pembahasan masing-masing faktor, sebagai berikut :

#### **a. Tujuan Pembelajaran (Kompetensi)**

Tujuan pembelajaran dalam kurikulum dirumuskan dalam bentuk kompetensi. Tujuan pembelajaran tersebut menyangkut tiga kelompok perilaku, yakni pengetahuan, keterampilan dan sikap. Untuk masing-masing kelompok perilaku diperlukan penggunaan strategi pembelajaran yang berbeda sesuai dengan aspek kegiatan yang dituntut untuk penguasaan jenis-jenis tujuan pembelajaran tersebut.

#### **b. Jenis dan Tingkat Kesulitan Materi Pelajaran**

Setiap jenis dan tingkat kekompleksitasan materi pelajaran menuntut kegiatan yang berbeda untuk mencapainya. Apabila materi yang akan dibahas merupakan materi baru bagi siswa, maka guru hendaknya memulai kegiatan pembelajaran dengan menjelaskan secara singkat atau melakukan demonstrasi yang menarik perhatian siswa.

Sebaliknya, apabila materi yang akan dibahas merupakan materi yang sudah dikenal siswa, maka guru dapat meminta siswa untuk mengemukakan pengetahuannya yang berkenaan dengan materi yang dibahas atau mengajukan permasalahan yang harus diselesaikan oleh siswa.

Apabila materi yang disajikan berisi tentang konsep-konsep yang abstrak tentu guru harus memberikan banyak contoh agar siswa menguasai dengan mudah konsep yang dibahas.

#### **c. Sarana (Alat dan Sumber), Waktu, dan Ruangan**

Jika menghendaki bahwa setiap siswa dapat melakukan percobaan dari konsep yang dibahas, maka jumlah sarana (alat dan sumber) yang tersedia di sekolah harus mencukupi untuk semua siswa. Tetapi apabila sarana (alat dan sumber pelajaran) tidak mencukupi sejumlah siswa, maka guru dapat meminta siswa untuk melakukan percobaan/kegiatan secara kelompok. Begitu pula waktu

dan ruangan harus menjadi pertimbangan guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang akan diterapkan.

d. Siswa

Yang paling berkepentingan dalam proses pembelajaran ialah siswa. Mengingat tujuan yang harus dicapai dari proses tersebut ialah perubahan perilaku siswa. Oleh karena itu, di dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran, faktor siswa tidak boleh diabaikan. Sangat bijaksana bila dalam penggunaan strategi pembelajaran mempertimbangkan siswa secara individual (karakteristik siswa) dan Jumlah siswa.

e. Guru

Setiap guru memiliki kelebihan dan keterbatasan serta kondisi fisik yang berbeda. Maka hal-hal seperti itu perlu menjadi pertimbangan dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran, terutama pada saat akan mengajar (kondisi fisik guru).

#### **4. Perbedaan antara Teknik, Metode, dan Strategi**

Dalam berbagai situasi pembelajaran seringkali digunakan berbagai istilah yang pada dasarnya dimaksudkan untuk menjelaskan cara, tahapan, atau pendekatan yang dilakukan oleh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Istilah teknik, metode, dan strategi sering digunakan secara bergantian, walaupun pada dasarnya istilah-istilah tersebut memiliki perbedaan antara yang satu dengan yang lainnya.

Menurut Zaenal Aqib (2013: 70-71), Teknik pembelajaran seringkali disamakan dengan metode pembelajaran. Pada hal metode dan teknik pembelajaran dalam suatu hal berbeda. Teknik adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik ke arah tujuan yang ingin dicapai; Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu, sedangkan teknik adalah cara yang digunakan, yang bersifat implementatif. Dengan perkataan lain, metode yang dipilih oleh masing-masing guru adalah sama, tetapi mereka menggunakan teknik yang berbeda. Sedangkan definisi strategi pembelajaran yang dikemukakan oleh berbagai ahli disebutkan bahwa, strategi pembelajaran harus mengandung penjelasan tentang metode/prosedur dan teknik yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan perkataan lain, strategi pembelajaran mengandung arti yang lebih luas dari metode dan teknik. Artinya, metode/prosedur dan teknik pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran.

Dengan demikian, strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihadapi dalam rangka mencapai kompetensi tertentu. Hubungan antara strategi, tujuan, dan metode pembelajaran dapat digambarkan sebagai suatu kesatuan sistem yang bertitik tolak dari penentuan tujuan pembelajaran/kompetensi, pemilihan strategi



pembelajaran, dan rumusan tujuan yang kemudian diimplementasikan ke dalam berbagai metode yang relevan selama proses pembelajaran berlangsung.

## **5. Berbagai Jenis Strategi Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran yang menjadi persoalan pokok ialah bagaimana memilih dan menggunakan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran menentukan jenis intraksi di dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran yang digunakan harus menimbulkan aktivitas belajar yang baik, sehingga tujuan pembelajaran (kompetensi) dapat tercapai secara maksimal.

Banyak strategi pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran dan penggunaannya. Sri Anitah W. dkk (2008: 1.55-1.56), mengemukakan berbagai jenis strategi pembelajaran, sebagai berikut:

### **a. Ditinjau dari Proses Pengolahan Pesan**

- 1) Strategi Deduktif. Dengan Strategi deduktif materi atau bahan pelajaran diolah dari mulai yang umum, generalisasi atau rumusan, ke yang bersifat khusus atau bagian-bagian. Bagian itu dapat berupa sifat, atribut atau ciri-ciri. Strategi deduktif dapat digunakan dalam mengajarkan konsep, baik konsep konkret maupun konsep terdefinisi.
- 2) Strategi Induktif. Dengan strategi induktif materi atau bahan pelajaran diolah mulai dari yang khusus (sifat, ciri, atau atribut) ke yang umum, generalisasi atau rumusan. Strategi induktif dapat digunakan dalam mengajarkan konsep, baik konsep konkret maupun konsep terdefinisi.

### **b. Ditinjau dari Pihak Pengolah Pesan**

- 1) Strategi Pembelajaran *Ekspositori*. Dengan strategi pembelajaran ekspositori bahan atau materi pelajaran diolah oleh guru. Siswa tinggal “terima jadi” dari guru. Dengan strategi ekspositori guru yang mencari dan mengolah bahan pelajaran yang kemudian menyampaikannya kepada siswa. Strategi ini dapat digunakan di dalam mengajarkan berbagai materi pelajaran, kecuali yang sifatnya pemecahan masalah.
- 2) Strategi Pembelajaran *Heuristik*. Dengan strategi Pembelajaran Heuristik bahan atau materi pelajaran diolah oleh siswa. Siswa yang aktif mencari dan mengolah bahan pelajaran. Guru sebagai fasilitator memberikan dorongan, arahan, dan bimbingan. Strategi Pembelajaran heuristik dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai materi termasuk pemecahan masalah. Dengan strategi ini diharapkan siswa bukan hanya paham dan mampu melakukan suatu pekerjaan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, tetapi juga akan terbentuk sikap-sikap positif, seperti: kritis, kreatif, inovatif, mandiri, dan terbuka. Strategi pembelajaran heuristik terbagi atas *discovery* (siswa melakukan kegiatan dengan berpedoman pada langkah-langkah yang telah ditetapkan oleh guru). Dan *inkuiri* (siswa memperoleh dan menemukan sendiri pengetahuan tanpa pedoman atau panduan dari guru).

### **c. Ditinjau dari Pertimbangan Pengaturan Guru**

- 1) Strategi Seorang Guru. Seorang guru mengajar kepada sejumlah siswa.

- 2) Strategi Pembelajaran Beregu (*Team Teaching*). Dengan pembelajaran beregu, dua orang atau lebih guru mengajar sejumlah siswa. Pembelajaran beregu dapat digunakan di dalam mengajarkan salah satu mata pelajaran atau sejumlah mata pelajaran yang terpusat kepada suatu topik tertentu.
- d. Ditinjau dari Pertimbangan Jumlah Siswa
  - 1) Strategi Klasikal
  - 2) Strategi Kelompok Kecil
  - 3) Strategi Individual
- e. Ditinjau dari Pertimbangan Interaksi Guru Dengan Siswa
  - 1) Strategi Tatap Muka. Strategi ini akan lebih baik apabila disertai dengan penggunaan alat peraga.
  - 2) Strategi pembelajaran Melalui Media. Guru tidak langsung berhadapan dengan siswa, akan tetapi guru “mewakilkkan “ kepada media. Siswa berinteraksi dengan media (model media yang dapat digunakan ialah paket pembelajaran melalui modul, TV, kaset audio, kaset video, komputer, dan paket pengajaran berprogram).

## **6. Strategi Pembelajaran Inovatif**

Pada milenium III, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Ini ditandai dengan adanya kemajuan dan penemuan-penemuan baru di segala bidang. Seperti kemajuan di bidang teknologi komunikasi dan informasi yang sangat menonjol sehingga menghasilkan penemuan baru di bidang komunikasi dan informasi, misalnya komputer dengan sistem jaringan komunikasi internasional (*internet*), *handphone*, dan lain sebagainya. Kemajuan teknologi tersebut mengakibatkan adanya perubahan diberbagai bidang kehidupan, yaitu perubahan terhadap sarana kehidupan, pola tingkah laku masyarakat, tata nilai, sistem pendidikan dan pranata sosial. Perubahan ini menurut manusia untuk menciptakan, memanfaatkan dan mengembangkan lingkungannya bagi kesejahteraan hidupnya.

Udin S. Winataputra, dkk. (2011: 1.14), segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia dan dirasakan sebagai hal yang baru oleh seseorang atau masyarakat sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupannya yang dikenal dengan istilah “inovasi”. Selanjutnya peningkatan kualitas pendidikan tidak dapat berjalan tanpa adanya inovasi

Sebagai pendidik, seyogyanya mengetahui dan dapat menerapkan berbagai strategi pembelajaran inovasi agar dapat mengembangkan proses pembelajaran yang kondusif sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal atau dapat mencapai kompetensi.

Proses pendidikan dari masa ke masa terus melakukan inovasi, sesuai dengan perkembangan dan kemampuan manusia itu sendiri, sehingga pendidikan mengalami kemajuan yang cukup pesat. Hal ini terbukti dengan adanya penemuan ilmu pengetahuan baru, yang sekaligus menunjukkan bahwa pendidikan selalu bersifat maju dan berorientasi ke depan. Adanya inovasi tidak terlepas dengan adanya teknologi dan modernisasi. Teknologi mewujudkan terciptanya inovasi melalui penerapan ilmu pengetahuan dan modernisasi yang merupakan wujud penerapan hasil teknologi dan inovasi tersebut.



Iskak Abdulhak (2000), membagi sifat perubahan dalam inovasi dapat berupa sebagai berikut :

- a. Pergantian (*substitution*), misalnya inovasi dalam penggantian jenis sekolah, penggantian bentuk perabot, alat-alat, atau sistem ujian yang lama diganti dengan yang baru.
- b. Perubahan (*alternation*), sebagai contoh upaya mengubah tugas guru yang tadinya hanya bertugas mengajar, ditambah dengan tugas menjadi guru bimbingan dan penyuluhan atau mengubah kurikulum sekolah menengah umum yang semula bercorak teoritis akademis, menjadi kurikulum dengan mata pelajaran yang berorientasi bernuansa keterampilan hidup praktis.
- c. Penambahan (*addition*). Dalam inovasi yang bersifat penambahan ini tidak ada penggantian atau perubahan. Kalaupun ada yang berubah maka perubahan tersebut hanya berupa perubahan dalam hubungan antar komponen yang terdapat dalam sistem yang masih perlu dipertahankan. Sebagai contoh, adanya pengenalan cara penyusunan dan analisis item tes objektif di kalangan guru sekolah dasar dengan tidak mengganti atau mengubah cara-cara penilaian yang sudah ada.
- d. Penyusunan kembali (*restructuring*), yaitu upaya penyusunan kembali berbagai komponen yang ada dalam sistem dengan maksud untuk menyesuaikan dengan tuntutan dan kebutuhan. Sebagai contoh, upaya menyusun kembali susunan peralatan, penyusunan kembali komposisi serta ukuran dan daya tampung kelas, menyusun kembali urutan mata pelajaran.
- e. Penghapusan (*elimination*), adalah upaya pembaharuan dengan cara menghilangkan aspek-aspek tertentu dalam pendidikan, atau pengurangan komponen-komponen tertentu dalam pendidikan atau penghapusan pola atau cara-cara lama.
- f. Penguatan (*reinforcement*), yaitu upaya peningkatan untuk memperkuat atau memantapkan kemampuan atau pola dan cara-cara yang sebelumnya terasa lemah. Misalnya, upaya peningkatan atau penguatan kemampuan tenaga dan fasilitas sehingga berfungsi secara optimal dalam mempermudah tercapainya tujuan pendidikan secara efektif dan efisien.

Penggunaan strategi pembelajaran inovatif dalam kegiatan pembelajaran sangat perlu, karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Tanpa strategi yang jelas, proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan sulit tercapai secara optimal, dengan kata lain pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

## **7. Macam-macam Strategi Pembelajaran Inovasi (Penambahan)**

Pada strategi pembelajaran inovatif berikut ini akan dibahas tentang strategi pembelajaran inovatif yang kini mulai diterapkan pada beberapa lembaga pendidikan di Indonesia.

a. Strategi Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Paradigma lama dalam proses pembelajaran adalah guru memberi pengetahuan pada siswa secara pasif. Banyak guru masih menganggap paradigma lama ini sebagai sebagai satu-satunya alternatif. Melalui pembelajaran kooperatif akan memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur. Melalui pembelajaran kooperasi pula, seseorang siswa akan menjadi sumber belajar bagi temannya yang lain.

1) Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Made Wena (2013: 190), menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat (siswa lain) sebagai sumber belajar, di samping guru dan sumber belajar lainnya.

2) Unsur-Unsur Dasar Pembelajaran Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif ada berbagai elemen yang merupakan ketentuan pokok :

- a) Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*);
- b) Interaksi tatap muka (*face to face interaction*);
- c) Akuntabilitas individual (*individual accountability*);
- d) Keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan (*use of collaborative /social skill*).

3) Beberapa Model Pembelajaran Kooperatif

a) Model STAD (*Student Teams Achievement Division*)

Pembelajaran kooperatif model STAD dikembangkan oleh Robert Slavin dari Universitas John Hopkin USA. Menurut Zaenal Aqid (2013:20-21), secara umum cara penerapan model STAD di kelas adalah sebagai berikut :

- (1) Membentuk kelompok yang anggotanya sebanyak 4-5 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain-lain).
- (2) Guru menyajikan pelajaran.
- (3) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya tahu menjelaskan pada anggotanya lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
- (4) Guru memberi kuis / pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu.
- (5) Memberi evaluasi.
- (6) Kesimpulan.

b) Model Jigsaw

Model Pembelajaran Jigsaw diperkenalkan oleh Elliot Aronson, Dari Universitas Texas USA pada tahun 1978. Pada model ini siswa lebih berperan dalam pembelajaran. Berikut ini adalah langkah-langkahnya:

- (1) Siswa dikelompokkan ke dalam 4 anggota tim.
- (2) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda.
- (3) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan.

- (4) Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka.
- (5) Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh.
- (6) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- (7) Guru memberi evaluasi.
- (8) Penutup (Zaenal Aqib, 2013:21).

#### b. Strategi Pembelajaran Komputer

Strategi pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Melalui strategi pembelajaran ini bahan ajar disajikan melalui media komputer sehingga kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa. Dengan rancangan strategi pembelajaran berbasis komputer yang bersifat interaktif diharapkan akan mampu meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam belajar. Salah satu ciri yang paling menarik dari pembelajaran berbasis komputer terletak pada kemampuan berinteraksi secara langsung dengan siswa.

##### 1) Model Pembelajaran Berbasis Komputer

Menurut Simon (dalam Made Wena., 2013:203) terdapat tiga model penyampaian materi pembelajaran berbasis komputer, yaitu sebagai berikut.

- a) Latihan dan Praktek. Dalam model pembelajaran berbasis komputer ini siswa diberikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah untuk dipecahkan, kemudian komputer akan memberi respons (umpan balik) atas jawaban yang diberikan siswa. Model ini hampir sama dengan pekerjaan rumah yang diberikan pada siswa, kemudian guru memberikan umpan balik. Namun dalam pembelajaran berbasis komputer, balikan akan diberikan segera pada masing-masing siswa sehingga tahu di mana letak kesalahannya.
- b) Tutorial. Model pembelajaran berbasis komputer ini menyediakan rancangan pembelajaran yang kompleks yang berisi materi pembelajaran, latihan yang disertai umpan balik.
- c) Simulasi. Model pembelajaran berbasis komputer ini menyajikan pembelajaran dengan sistem simulasi yang berhubungan dengan materi yang dibahas.

##### 2) Keuntungan Pembelajaran Berbasis Komputer

Made Wena (2013:204) Keuntungan yang akan diperoleh dengan pembelajaran berbasis komputer, yaitu sebagai berikut:

- a) Memberi kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah secara individual.
- b) Menyediakan presentasi yang menarik dengan animasi.
- c) Menyediakan pilihan isi pembelajaran yang banyak dan beragam.
- d) Mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.
- e) Mampu membangkitkan dan menstimulasi metode mengajar dengan baik.

- f) Meningkatkan pengembangan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.
- g) Merangsang siswa belajar dengan penuh semangat, materi yang disajikan mudah difahami oleh siswa.
- h) Siswa mendapat pengalaman yang bersifat kongkret, retensi siswa meningkat.
- i) Memberi umpan balik secara langsung.
- j) Siswa dapat menentukan sendiri laju pembelajaran.
- k) Siswa dapat melakukan evaluasi diri.

Di samping itu, pembelajaran komputer juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain sebagai berikut:

- a) Hanya efektif jika digunakan oleh satu orang atau kelompok kecil. Kelemahannya ini mudah diatasi karena saat ini pengadaan komputer sangat mudah, dan hampir tiap lembaga pendidikan mampu menyediakan alat komputer untuk anak dalam setiap pembelajaran.
- b) Jika penampilan fisik isi pembelajaran tidak dirancang dengan baik atau hanya merupakan tampilan seperti dalam buku teks biasa, pembelajaran melalui media komputer tidak akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (siswa cepat bosan).
- c) Guru yang tidak memahami aplikasi program komputer tidak dapat merancang pembelajaran lewat media komputer, ia harus bekerja sama dengan ahli programmer komputer grafis, juru kamera, dan tehnisi komputer.

### 3) Langkah Pengembangan

#### a) Pengembangan Bahan Ajar

Prosedur pengembangan dilakukan dengan urutan langkah-langkah sebagai berikut:

- (1) Menetapkan rumusan tujuan pembelajaran;
- (2) Mengembangkan tes untuk mengukur ketercapaian tujuan;
- (3) Menganalisis kegiatan belajar;
- (4) Mendesain sistem pembelajaran;
- (5) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dan melakukan evaluasi; dan
- (6) Mengadakan perbaikan.

#### b) Pengembangan Media Komputer

Setelah rancangan pembelajaran dihasilkan, langkah selanjutnya adalah megembangkan pembelajaran tersebut ke dalam program computer sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dirmuskan. Proses engembangan dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- (1) Perancangan bahan ajar ke dalam program computer;
- (2) Pembuatan media untuk pembelajaran meliputi pengambilan gambar dan pembuatan animasi;
- (3) Penggabungan gambar / animasi ke dalam bahan ajar computer;
- (4) Tim yang terlibat, untuk prodksi melibatkan progamer computer grafis, juru kamera, teknisi dan obyek lingkungan yang terkait dengan pembelajaran.

## 4) Penerapan di Kelas

Secara operasional kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

No	Peran Guru	Peran Siswa
1.	Merancang dan mengembangkan isi pembelajaran dalam bentuk komputer	Belajar secara mandiri.
2.	Memberi bimbingan individual pada setiap siswa yang membutuhkan.	Mendiskusikan topik/ masalah yang dirasa belum jelas dengan guru.
3.	Fasilitator bagi kegiatan belajar siswa.	Menilai kemajuan belajar ( <i>self evaluation</i> )
4.	Selalu melakukan <i>update</i> terhadap bahan ajar.	

## 5) Pentingnya Pembelajaran Berbasis Komputer

Masalah lambatnya pemahaman siswa terhadap konsep yang bersifat abstrak perlu diatasi. Jika hal ini dibiarkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran rendah. Oleh karena itu, perlu dicari upaya yang sistematis guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Salah satu upaya adalah dengan mengembangkan model pembelajaran berbasis computer.

## C. KESIMPULAN

1. Dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran komponen yang perlu dipertimbangkan adalah kompetensi, bahan pelajaran, siswa, guru, dan sarana (Alat dan Sumber), waktu dan ruangan.
2. Bagi guru, strategi pembelajaran dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam melaksanakan pembelajaran. Bagi siswa, penggunaan strategi pembelajaran dapat mempermudah proses belajar.
3. Strategi pembelajaran inovatif dapat mempermudah untuk mencapai kompetensi pembelajaran, karena mampu menarik dan membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Iskak. (2000). *Pelaksanaan Inovasi Pendidikan*. Jakarta : Penerbitan Universitas Terbuka.
- Aqib. Z. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung : YRAMA WIDYA.
- Degeng, I.N.S. (1989). *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta : Depdikbud.
- Dinn Wahyudin, dkk., (2012). *Pengantar Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Joni, T.R. (1992/1993). *Strategi belajar-mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Made Wena (2013). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta Timur : Bumi Aksara.
- Sri Anitah W, DKK. (2008). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Udin S. Winataputra, dkk. (2011). *Pembaharuan Dalam Pembelajaran Di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.